

CODIFICATION EN POST MATCH ET EN DIRECT



| chier Edition Format Présentation | Insérer Fenêtre Aide |
|--|---|
| Nouveau ► Ouvrir ₩O Ouvrir un document récent ► Ouvrir depuis la bibliothèque Hudl | |
| Importor | Vidéo |
| Exporter Edition Importer un ancien format Défragmenter vidéo | Opta Football Opta Rugby XML Sportscode |
| Fermer 第W Enregistrer 第S Dupliquer 企第S Renommer Déplacer vers Revenir à | Importer XML Sportscode en direct Synergy |
| Partager | Real March Contraction |
| Mise en page 位 米 P Imprimer 米 P | |

- Pour analyser un match, vous devez créer un paquet vidéo avec le fichier vidéo initial
- Pour cela, Fichier → Importer → Vidéo…



| | | importation vidéo | | | | |
|---------------------------------|--------------------------|-------------------|---------------|--|--|--|
| Téléchargements | | Q Rechercher | | | | |
| 1 | Date de modification | Taille | Туре | | | |
| 📕 rattrapage rap2 2020 (1).pptx | 3 avril 2020 à 22:29 | 11,7 Mo | Présen(.pptx) | | | |
| 📕 rattrapage rape S2 2020.pptx | 30 mars 2020 à 16:14 | 11,2 Mo | Présen(.pptx) | | | |
| téléchargement.html | 27 décembre 2019 à 18:56 | 105 Ko | Texte HTML | | | |
| 5d9c4f83d21b5c99690e.mp4 | 8 octobre 2019 à 12:26 | 24,2 Mo | Vidéo MPEG-4 | | | |
| Autres Logiciels ALVES.mp4 | 29 avril 2020 à 14:34 | 259,8 Mo | Vidéo MPEG-4 | | | |
| DUPUY ANTOIs Logiciels.mp4 | 12 mai 2020 à 10:35 | 633,8 Mo | Vidéo MPEG-4 | | | |
| Erance BelgiquCDM 2018.mp4 | 21 avril 2020 à 17:32 | 1,8 Go | Vidéo MPEG-4 | | | |
| 🜃 g5010670-hd.mp4 | 19 avril 2020 à 12:09 | 1,73 Go | Vidéo MPEG-4 | | | |
| a g5010749-hd.mp4 | 19 avril 2020 à 12:13 | 1,67 Go | Vidéo MPEG-4 | | | |
| Montage VidéoANTELOU.mp4 | 12 mai 2020 à 10:33 | 298,9 Mo | Vidéo MPEG-4 | | | |
| 🔤 Présentation MBenjamin.mp4 | 10 mai 2020 à 08:53 | 354,7 Mo | Vidéo MPEG-4 | | | |
| UE11.3_AnalysER_Romain.mp4 | 5 mai 2020 à 14:52 | 198,5 Mo | Vidéo MPEG-4 | | | |
| 📰 Vidéo autres loinalDobro .mp4 | 4 mai 2020 à 13:49 | 334,6 Mo | Vidéo MPEG-4 | | | |
| 📄 – xml | 19 avril 2020 à 12:11 | 1,1 Mo | XML | | | |

Annuler

Ouvrir

Sélectionner le match encodé précédemment et cliquer sur « Ouvrir »

Olivier Degrenne, PhD

Pôle Professionnel de Formation



| | importation vidéo | |
|-----------|--|---|
| Vidéo | | |
| Angle 1 ▷ | France Belgique CDM 2018.mp4 | |
| | Conversion • Copier dans un paquet et convertir HD 720 🗘 | |
| | Basse qualité Haute qualité 5000 | k |
| | | A |

- Vous remarquez ici qu'il est possible d'ajouter plusieurs angles pour un même match, ce qu'on appelle du Multi vue. Pour cela, il suffit de cliquer sur le petit + sous la colonne « Angle »
- Cliquer sur la conversion de fichier et laisser en HD 720
- Enfin, cliquer sur « Créer »





| | | importation vidéo | |
|------------------|----------------------------------|--------------------------|---|
| | Enregistrer sous | France Belgique CDM 2018 | |
| | Tags | : | |
| | | 🛅 Bureau — iCloud | ٢ |
| Favoris | Espace de stockage iCloud saturé | á. | |
| Applications | APA /e edition | | |
| Puropu | attestation ARIS | | |
| Buleau | Capture d'éà 13.27.30 | | |
| Téléchargeme | Capture d'éà 13.28.05 | | |
| 🛅 OneDrive | Capture d'éà 13.28.29 | | |
| i0 and | 🔳 Capture d'éà 13.28.41 | | |
| iCloud | 🔤 Capture d'éà 13.47.56 | | |
| (1) iCloud Drive | Capture d'éà 13.48.07 | | |
| Documents | Capture d'éa 13.51.07 | | |
| Bureau | Capture d'é à 13 51 50 | | |
| | Capture d'éà 13.53.13 | | |
| Emplacements | 🗖 Capture d'13.53.21 🛆 | | |
| BOOTCAMP | 🚔 Dededenis Benjamin 🛛 🛛 | | |
| Nouveau dossier | | | |

- Sélectionner le dossier de destination de votre match après encodage ainsi que le nom du paquet
- Pour pouvoir travailler sereinement, il est plus intéressant d'avoir votre paquet sur le bureau tant qu'il n'est pas entièrement codé puis de le stocker sur un disque dur externe dès lors qu'il ne sera plus retravaillé



LE PAQUET VIDÉO



- Ça y est, le match est encodé. Voici donc votre paquet ouvert
- Il contient un écran vidéo qui peut etre agrandit en faisant un « Cliquer-Déplacer » et dissocié du reste du document. Il est possible de contrôler la vidéo via cet écran et de modifier la vitesse de diffusion
- La partie blanche inférieur est ce qu'on appelle la TimeLine. C'est ici que votre vidéo va se représenter dans le temps. Toutes les séquences que vous coderez apparaitront dans cette TL





Votre paquet peut-être travaillé avec n'importe quelle fenêtre de codification. Il peut d'ailleurs etre travaillé avec plusieurs fenêtres à différents temps donnés.

Dans le cadre de notre exemple, nous ferons un travail de codage de match avec la fenêtre construite pour le cours 2. Ce codage s'inscrit plutôt dans une démarche d'analyse post match.

Olivier Degrenne, PhD

Pôle Professionnel de Formation

LE CODAGE



- L'espace de travail est prêt. Nous avons ouvert la fenêtre de codification et positionné l'écran de manière à ce que l'ensemble des boutons soient visibles
- Pour commencer à coder, il suffit de cliquer sur le bouton « Mode Code » et la vidéo se lance
- À partir de ce moment, chaque clic sur un bouton créera une interaction avec la TL
- Il est possible d'accélérer manuellement la diffusion de la vidéo grâce au raccourcis MAJ+Flèche de droite

Pôle Professionnel de Formation





Olivier Degrenne, PhD

LE CODAGE

- Voici en exemple, le codage d'une séquence du match
- Dans l'exemple, l'équipe observée est l'équipe de France

Pôle Professionnel de Formation



Olivier Degrenne, PhD

LES SÉQUENCES VIDÉOS

- Au fur et à mesure du codage, vos séquences apparaissent dans la TimeLine dans la ligne correspondant à l'évènement de votre fenêtre de codification
- Il y aura autant de lignes qu'il y a d'évènement dans votre fenêtre